教育部在摧毀台灣的美術人才
全國學生美術比賽實施要點
教育部 111 年 6 月 15 日臺教師(一)字第 1110058167 號函同意備查

目的：為增進學生美術創作素養，以及培養國民美術鑑賞能力並落實學校美術教育

*全國學生美術比賽對台灣美術教育帶來的弊端一. 題材僵化 每年看似包羅萬象的作品似乎都只能總結成以下 1.台灣價值
宗教信仰
台灣特有種
2.環境保育
海洋減塑
全球暖化
台灣特有種
空汙
3. 蹭時事
行人法規
新冠疫情(線上上課 防疫 搶購)
5G

4.老梗
反毒
反霸凌
酒駕
讀書壓力
3C成癮

文獻計量

資料範圍: 2022~2024 全國學生美術比賽 得獎名冊

資料來源 ： 全國學生美術比賽公開資訊 只取每年齡段國小中年級普通班到高中美術班組別的特優 優等 甲等

研究方法 ：將得獎名冊的文本 依年份 整理到資料集 為了避免我個人偏見 所以我們找了至少參賽 3 年以上的美術班學生 一起對作品做分類

分類標準 ：（政令宣導 蹭時事 台灣價值）

不同顏色代表不同項目

黃色：政令宣導

紅色：台灣價值（包含宗教信仰 台灣文化）

綠色：蹭時事

但書：此手法雖然透過文獻計量的邏輯設計 已經盡可能減少偏見 但也有誤差 推論僅供參考 但結果也呈現了一個相當令人震驚的現象 我不相信這個現象沒有人看到 只是不想掀開來談

## 違背初衷□□□□□□□□□□

## 藝術的核心目的：

早期觀點

*□□□□□□-□□: □□□悲剧□□□剧和□□□，以□□□多数□□□演奏□□□琴演□□□从总□□□，都□□□视为□□□□*
*(□□□□ □□其□□□)*

提煉自然精隨 捕捉自然美感 ～［長時間演變］

藝術是生活的再現 藝術是生活的鏡子 藝術是生活的反映

我的觀點

但全國學生美術比賽造成的結果反而是歷年得獎的題材都被限縮，大家為了得獎而偏離”從生活擷取靈感 賦予思想 進行創作”的藝術初衷，導致大部分學生不先沉澱思考 一昧的模仿評審喜好，不從生活出發靈感，品嘗捕捉生活中的細節，這也讓歷年的得獎作品一成不變，差的只是每年蹭了什麼不同的時事，平常較少創意思考的同學在美術老師的指導下也只會去翻看歷年得獎作品，並重製一個差不多的意象，老套的作品，而非心之所向，*(□□□□□□□□□, □□□□□□□□□, □□□□□□□□□, □□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□)*

而那些較有創意思考的同學反而不能太執著己見，需要抓一個平衡點，不適合全然的展現自我，這也是讓每年得獎作品大多呈現的只有尷尬的迎合 *(□□少部□頂□的學□做□了滿□自□的創□也□了個□□, □多□現在□墨□, □當□□)*

我身邊發生的

題材僵化是最令人詬病的 他影響到了整個台灣學生的創作生態 因為得獎誘因帶動的方向太膚淺了 我們真的要關注這些社會議題勝過自身的探索嗎 這些假惺惺的議題關注和迎合 有多少學生是真心為了這而創作的 我在國小美術班時也常被潛移默化 我認為這大大限縮了我那時創作的潛能 讓我的特別之處跟泛泛之輩同淪 我在父母和老師的鼓吹下也刻了張 ＜七爺八爺迎媽祖＞的版畫 也在全國得了獎 畫了張＜3C 成癮症＞的平面設計也同為全國佳作 我那時只感覺我在畫畫 雖然同樣新奇有趣 但少了為自己而創作的深度感動 但我那時才小六 其實也根本想不到這些 唯一至少抓到自我的平衡點也得獎的是張主題是雲霄飛車的樹酯版畫那時真的刻得很爽快 而不是單純為了交作業和得獎的心態 而那張最後也同為全國佳作 但是 雖然取其平衡是目前最好的解方 但我們何嘗不能讓整個制度推進 讓台灣學生最重要的藝術比賽 成為更適合創作的環境呢 多方面的藝術養分恰恰是這些美術老師應該給與學生的 應該引導學生去思考 而不是隨便拿出一本甚麼 106 年全國學生美展得獎作品畫冊來給學生挑作品抄 很多無意義元素的組合都象徵著台灣美育的墮落從小學就開始了 那些畫環保議題的學生真的這麼關注它嗎？ 還是他們只是想不到要畫甚麼 交兩件作品又是暑假作業 我國中美術班同學甚至早餐都用免洗筷吃 垃圾也沒在分類 根本不在乎海龜的鼻子裡插什麼塑膠吸管還是紙吸管 美術

班打從一開始就教太多技法了 或許每個人創造力的起跑點不一樣 思考模式不一樣 但教育的方針不應該是因為麻煩就不去增進學生的創造素養 這種能力是很可貴的 我相信因材施教的去補足一些困惑 藝術家的延伸 增進學生一些視野的廣度 對創作是很有幫助的 我仍認為我目前所有作品對於”理念”的探討依舊膚淺 僅僅只是視覺上的和諧 如果美術班能給與並培養更多鑑賞和創作的能力 大家也會更進一步的得到思想上的昇華

你的藝術，無關乎有多少人喜歡你的作品。
你的藝術，關乎你是否真心喜歡你的作品。

你的靈魂，是否喜歡你的作品；

關乎你是否對自己誠實。

而你，絕對不能拿誠實，交換共鳴⋯

露琵 考爾 ＜奶與蜜＞

□對不能拿誠實，交換共鳴⋯

## 所有參賽者都超不誠實 以為自己共鳴到一堆人

## 二. 畫風統一落後 大多出現在漫畫組

要跳脫學生美展比賽的格局去思考，真正出版的漫畫的這些標準，和這些評審認為的漫畫形式，最多只能叫做「插畫」。甚至當代的插畫主要創作的媒材都是用數位形式，畫面的構圖性和美感也早就不流行這麼誇張塞到滿，說插畫都太抬舉了，勉強像是 **20** 年前的插畫標準。

無論是日本漫畫、美國漫畫、香港漫畫，甚至台灣漫畫，根本就不是長這樣 CCC 創作集（有很多台灣真正的漫畫實力）根本沒有人把漫畫畫成這種樣子 而這些評審對於現代漫畫的產業一點接觸都沒有 迎合這些評審喜好畫出來的作品，不管是形式、媒材、技巧、創意，能幫助漫畫產業挑選出任何他們需要的人才嗎？如果不能，那這個獎項比賽的意義在哪裡？日本的漫畫比賽「手塚賞」，集結了活躍在業界一線的漫畫家，和出版商的企劃專家，篩選出漫畫業界的未來之星，那才叫做漫畫比賽該有的樣子！

憑什麼台灣的漫畫比賽就被這些根本沒在創作真正漫畫的老畫家，搞成不倫不類，害幾十年來學生也必須迎合他們的審美品味，畫出這種插畫漫畫四不像的東西？

眼睜睜看著日本、韓國、美國漫畫改編電影、影集、遊戲，產業壯大輸出全世界，結果台灣漫畫發展了至少 30 年，卻完全沒有打入大眾市場，然後 30 年來政府辦的漫畫比賽長年畫這種不倫不類的鬼樣，在象牙塔裡沾沾自喜，認為漫畫理所當然就應該這樣
美展漫畫項目應該徹底改革，讓漫畫項目的評審委員引進業界真正的新銳漫畫藝術家，用務實的角度全面改革。
美展的排外性，以及美展漫畫作品跟真正定義的漫畫完全就是不同的兩個東西。這根本不是比賽的特質，而是徹底的問題和弊病。照學生思考的邏輯，如果得獎是最終目標，大可以學習迎合這種 20、30 年從未進步的品味，畫得極度誇張、構圖配色狂野、諷刺大眾議題，去得到評審青睞獲獎。但拉到美展存在的意義這種格局上來看，美展可以說是完全走錯了方向，食古不化到不行，與藝術創作業界的趨勢徹底斷裂。

那回到我一開始的問題，為什麼美展要堅持這種品味標準，存在的意義是什麼？我認為這是所有老師、評委、政府、學生都應該思考的關鍵問題。

我認識的一堆美術老師和美術系畢業的藝術家、職業插畫家，沒有任何人認同這種老人評鑑的美展比賽漫畫類標準。

美展漫畫類就是這整個體系最不合理的地方之一

美展平面設計類：一樣是二三十年前的美感品味，拼貼和手繪海報是百年前的設計做法，數位化和國際化程度低落，評委缺乏設計專業背景。

升學考試創意表現：「創意」定義狹隘、評審標準不明，不看畫技沒關係，應該引進當代藝術家，接受更廣泛的媒材和形式，杜象 100 年前就把小便斗帶進美術館了，突破思維框架這才叫創意。

## 三. 美展對升學實質沒有用

當所有美術班或非美術班的高中生參加這項比賽 用盡渾身解術認真的 耐心地創作了這些已經違心 被歪曲了的作品 過了比賽的期間 這些作品也就沒了價值 若學生將來嚮往攻讀藝術大學 不管是國際抑或在台灣 美展的作品都對你的作品集沒有任何幫助
我參加過很多關於作品集的講座 也問了很多藝術家 他們期望看到作品集中呈現出學生什麼樣的特質
知識衛星邀請我和張瑋參加一個講座 講師 **Chris Mitchell**(□□□創意總□)
分享: 藝術家會針對你對專案的製作程度和想法的理解程度 去看你有沒有他們要的能力
倫藝大台辦處講師 廖勝農分享: 作品集是紀錄了創作者內心的想法 以及對這個世界的獨特見解

*□是我當□做的筆□:*
*□品集要□:*
*□□ □考切□□ □□ □□經□ □□*
*2D 3D □□美□ □□□ □□ □□ □□ □劃□□*
*□□ □□文□影□ □擔□□ □調個□特□*
*□我探□ (□觀情□) □析自□特□ □□ to □□*
*□人特色□視角切□*

那麼從最開始創作美展 選題 到過程 結果都與之違背

### 教授不會想看到沒有思想的東西

## 四. 總結

但 為什麼????? 一切問題都回歸到

# “藝術好壞界定的標準 是無法被量化的”

但矛盾的點是
美術比賽 排名 諸如此類的 正在試圖量化 所謂自由的藝術
而為了量化藝術 “功利主義變成了一個難以割捨的模式”

好的藝術作品要經歷一段”試錯的過程”

但美術比賽的規則 前提下讓你無法進行一系列的思考和頭腦風暴

從而丟出所謂的”藝術問題”

「藝術問題》從這一理論基礎出發，提出藝術應當表」「生命的邏輯形式」「並將這種生命形式的基本特點概括為有機性、運動性、節奏性和不斷成長性，進而認為藝術」
「應當把握這些特征、自覺運用藝術直覺捕捉藝術形式與生命的邏輯形式之間」「象征性聯系」「創造出「與情感和生命的形式相一致」的「有意味的形式」

你反而要在短時間內創造出一個性價比高 好被”量化”的參賽作品為震撼彈 沒有時間讓你去試錯的

藝術問題有一連串的先決條件取決每個人不同的思考方式 是沉澱後才 “問出來的”

我們都知道藝術問題很難懂 但我相信藝術問題絕對不是在沒有問題問的時候從全國學生美術比賽歷年得獎作品畫冊或新聞版面挑一些好像會得獎但自身豪不在乎的問題問

正如前面所說的

“功利主義變成了一個難以割捨的模式”

潛移默化了所有學生創作的一系列邏輯 目標從純粹為創作而創作的自我追逐 變成了為了得獎吃相越發難看

訪問了幾個藝術家 據他們所述 現在很多已經是新銳的藝術家擔任評審委員了 但為何每年得獎作品都一個樣？ 是因為學生每年還是在丟一樣的作品 所有人都走乖乖牌 都為了得獎 又導向了

“功利主義變成了一個難以割捨的模式”

這貫徹了一切 所以也不能全然地去怪美術比賽主辦 乃至第一線美育的老師 社會期待 學生 一起造就了這個食古不化 充滿弊病的藝術環境

在藝術教育裡，藝術只是一種達到目標的方法，而不是一個目標；藝術教育的目標是使人在創造的過程中，變得更富有創造力，而不管這種創造力將施於何處。假如孩子長大了，而由他的美感經驗獲得較高的創造力，並將之應用於生活和職業，那麼藝術教育的一項重要目標就已達成。—（美）羅恩菲德

一些念稿

藝術的好壞標準不該量化 矛盾

藝術家是一個試錯的過程（美展讓大家只能乖乖牌）丟問題

無法很明確定義藝術問題是什麼 但一定不是丟個時事給你讓你問問題

先決條件才能形成藝術問題

我把
政令宣導 台灣價值 跟蹭時事統一在這張圖表被稱為 刻意創作
可以明顯發現 恐怖的是 自由創作的比例正在逐年降低
因為在學生沒什麼想法的時候時 很容易草率的決定先畫容易得獎的題目而沒有動機去深挖自己的自我意識這張直方圖中可以發現 當沒有貫穿整年的社會議題時（ex新冠肺炎）
其中大大小小蹭時事的作品 幾乎是持平的 且相較2020～2022有明顯的降低
台灣價值的件數也在升高，但畢竟只取三年資訊，在這不好判斷長期以來的趨勢
但可以確定的是政令宣導類型的作品總是居高不下
這些政令宣導又可以被拆分成
台灣特有種瀕危
空氣污染
全球暖化
減塑
海洋污染
反毒
反霸凌
3C成癮
網路社群成癮
詐騙防治
讀書壓力
防疫
線上上課
和平白鴿
幫助弱勢
地震
5G網路
Ai科技
這都是近年來大量 重複出現的

那麼可能你會問我 讀書壓力 線上上課的確是大家生活的寫照啊 怎麼會不是發自內心的呢 那麼拉開來看 重複性之高 每個作品都依樣畫葫蘆完全失去了藝術強大的武器 多元性

當然這也不是什麼集體潛意識 我不相信所有人都會在每年比賽的時候想到 欸 我應該畫一張畫來警惕大家 不要碾死石虎 之類虛偽的創作目標

而生活必定是由自身出發的

當一個作品來源自你真切的思考 觀察、誠實以待的時候

才是真正能共鳴到別人的 別人才能體會到你創作時的感動 絕對沒有必要因爲說

大家都這麼做啦 評審老師都喜歡這種的這種的作品或這麼做比較容易得到關注

而去否定掉你最開始的創作初衷

我想引用一段鹿琵考爾在奶與蜜所說過的一段

我在剪片的時候發現我這邊講的太偏頗了

在水墨組有很多表現手法很獨特 很有張力的好作品 得獎機率也很高

看得出來這些作品不是只為了比賽而生的 存在畫裡面的情緒也很真切

但到底為什麼其他類別沒有跟上水墨組的審美 藝術標準 這就很奇怪了

這邊舉一個最好的例子 之前看到了一個展覽

喬飛爾的塑形 他是一個高中生 他透過細微觀察 以手指上的鼓包為切入點

延伸到 社會和教育對個體的隱形塑造 揭示由外界期待 和自我壓抑形成身體與心理的雙重攻擊 手指的磨損也象徵著成長痕跡 這整個展覽在網路上引起了相當強烈的共鳴 這個有趣的切入點竟然能被刨的那麼深 這就是一個極具教育意義和深度的好作品 這個放到作品集不得了啊

## *[illegible]: [illegible]*


*https://web.arte.gov.tw/NSAC/upfile/113/G[illegible]113012.pdf*
*https://web.arte.gov.tw/NSAC/upfile/112/[illegible]112[illegible]n.pdf*
*https://ws.ylc.edu.tw/Download.ashx?u=LzAwMS9VcGxvYWQvOTQ2L3JlbGZpbGUvNDQ3NjMvMTcxMzM2LzAwYWY4OTcyLWE4YmUtNGE2Ni05MDM2LTJkMWMzOTUxODMxNC5wZGY%3D&n=MTEx576O6KGT5q%2BU6LO95b6X542O5ZCN5Zau5ryr55WrLnBkZg%3D%3D*